COMTEC
Other Solutions . . .
in-formation
Home | Topics | Show Room | Contact Us | Search&Map
FAQ&Tips
SOFTIMAGE|3D
News | Users | Products | FAQ&Tips | Support | School | Links | Hardware | Members

> User interface
> Material/Rendering
> PHOENIX TOOLS
> from SOFTIMAGE Web
> File format
> MentalRay/Shader
> DNT
> Others
> Modeling
> Particle
> SDK-Saaphire
> Animation
> Install
> SDK-MentalRay

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

Densityシェーダーの使用方法－半透明オブジェクトの厚みを考慮した表現－

★Densityシェーダ
densityシェーダは、半透明なオブジェクトをレンダリングする際、厚みを考慮したシェーディング効果を得ることのできるVolumeシェーダです。
Softimageレンダラでは、半透明モデルの厚みは考慮できませんが、このシェーダを用いると、色の付いたグラスのように、厚みのある部分は濃く、厚みのない部分は薄い色になるレンダリング効果が得られます。

この効果を得るには、厚みが不均一で、半透明なモデルにVolumeシェーダとして割り付けるのがポイントです。

簡単な例として、球に割り付けて効果を確認してみます。

1. Get -> Primitive -> Sphere(B-Spline)
2. MaterialエディタにてTransparencyを 0.7程度にします。色は適当で構いません。
3. Volume ShaderをONにし、Shader_Lib/densityを選択します。
4. EditにてProfileを1.5から3に設定します。（他はデフォルトでOKです）
5. Preview -> SetupにてレンダラをMental Rayに切り替え、Preview - Allとします。
   球の中心に向かって、透明度が低くなり、色が濃くなっていくシェーディング効果が得られます。

   注：球の後方に何かモデルを置くと分かり易くなります。

以下はシェーダパラメータの簡単な説明です。

Density	光線がモデルの中を通過していく際に吸収される量を表します。大きいほど、吸収量が多くなり、結果的に濃くなります。 このパラメータはSoftimage単位に関連していますので、オブジェクトの厚みに応じて調整して下さい。
	Densityのスケール値です。1:10は1/10，1:1001/100を

Unit Scale	意味します。
Transmitted Color	光線がモデルの中を通過していく際に吸収される色をコントロールします。(1,1,1)だとRGB共に吸収されなくなります。
Profile	吸収の特性をコントロールします。1.0ならばリニアな減衰に、2.0ならば通過距離の平方根で減衰します。

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp